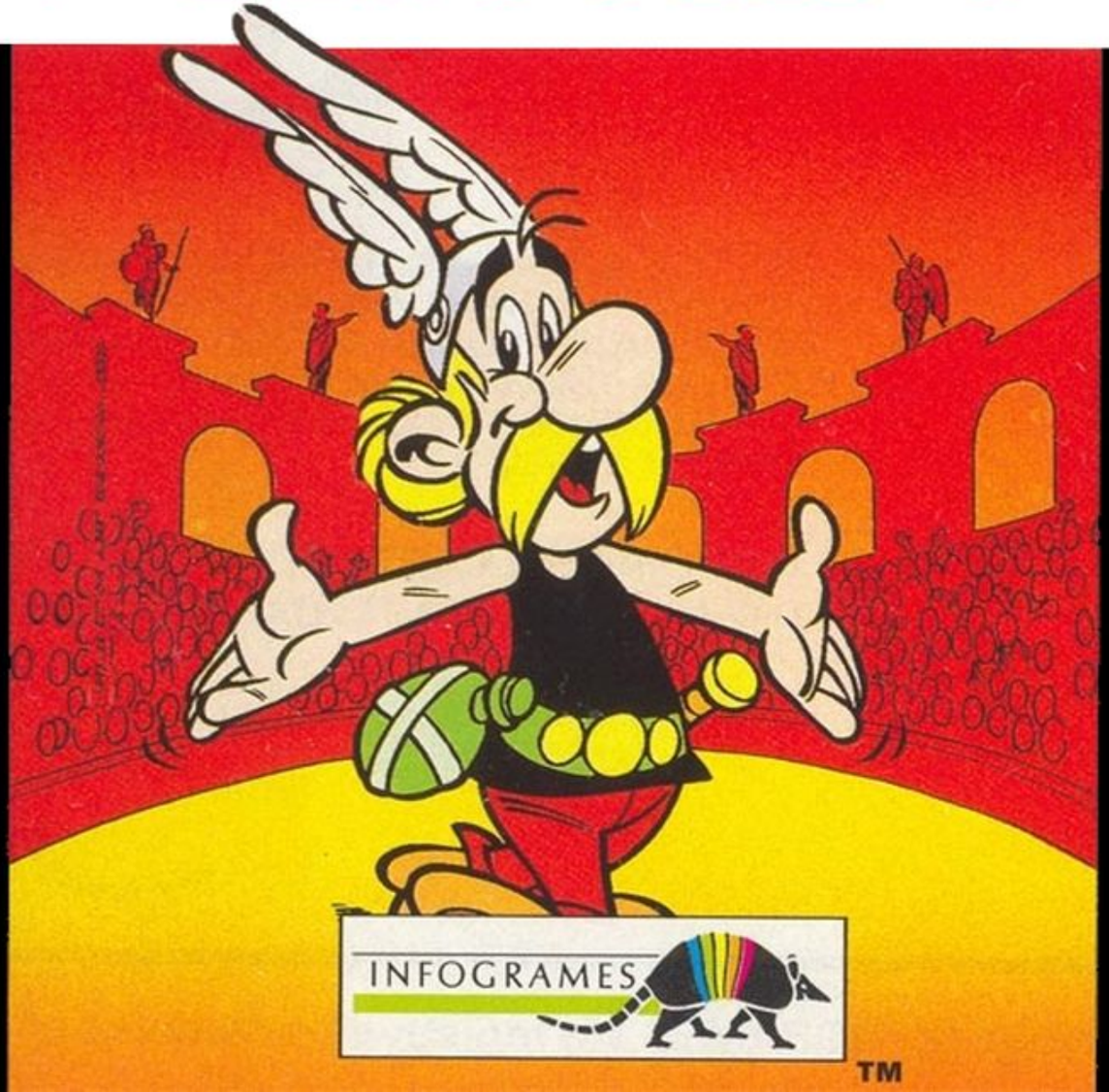
NES-AX-ESP

Asterix®



TM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM ™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE NINTENPO ENTERTAINMENT SYSTEM™

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registred trademarks of INFOGRAMES S.A.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

1. Este Game-Pak es un objeto muy delicado. Hay que mantenerlo en todo momento ale jado de temperaturas muy altas y choques mecánicos. No intentesnunca desmontarlo por ninguna razón.

2. No dejes nunca que se humedezcan los terminales ni los toques con tus manos desnudas. Esto podría producir daños.

3. No limpies la carcasa con disolventes de ningún tipo, como diluyente, bencina, alcohol, etc.

4. Si juegas este juego durante un largo período de tiempo, te aconsejamos te tomes un corto descanso de 10 a 15 minutos cada 2 horas, por tu salud.

ARGUMENTO **5**

CONTROLES **6**

COMIENZO DEL JUEGO **7**

BARRA DE PUNTUACION **9**

MOVIMIENTOS **12**

ENEMIGOS **14**

BONOS **16**

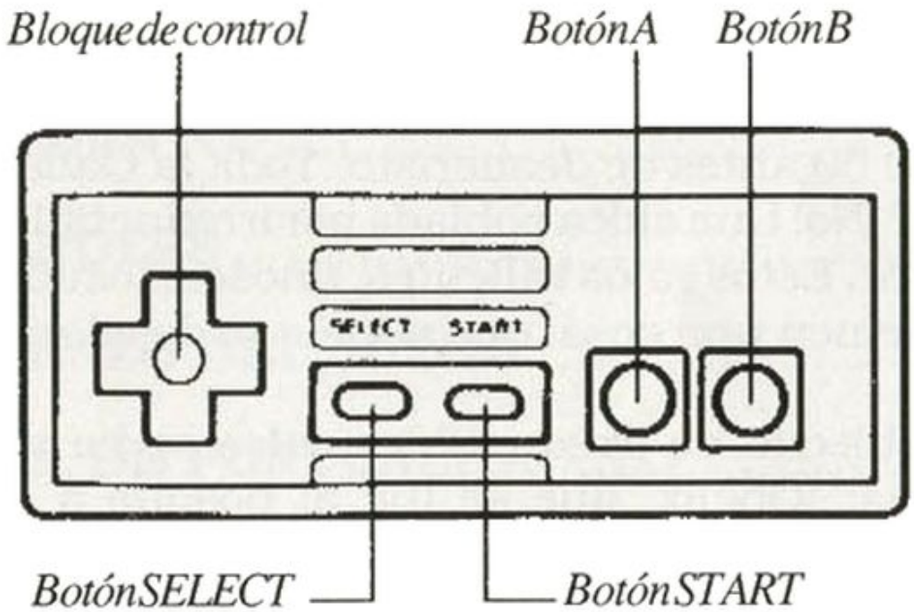
ARGUMENTO

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. Estos galos valientes, tiñosos, tozudos, tragones, peleones y bromistas sólo temen una cosa, que el cielo se desplome sobre sus cabezas.

La calma del pueblecito de irreductibles galos se ha visto turbada por una inquietante noticia: ¡Obélix, que se fue al bosque a cazar jabalíes, no ha regresado!. Se ha reunido el consejo del pueblo y Astérix se ha presentado voluntario para ir a buscar a su amigo.

Para encontrar a Obélix tendrá que atravesar la Galia, recorrer el Imperio Romano, explorar las pirámides de Egipto... combatiendo al mismo tiempo a los ejércitos romanos y evitando las trampas de los espías de Cesar.

CONTROLES



Bloque de control: ..... Desplazamiento del cursor en el menú de opciones, desplazamiento de Astérix.

Botón A ..... Salto de Astérix, confirmar las opciones.

Botón B ..... Puñetazo, Astérix puede correr, confirmar las opciones.

Botón START ..... Comenzar el juego, confirmar las opciones elegidas, pausa durante el juego.

Botón SELECT ..... Desplazamiento del cursor en el menú.

¡Entra en el mundo de Astérix!

Inserta el cartucho del Juego en la consola de juego NES y enciende el aparato. Aparece una pantalla de los autores, pulsa el botón START para pasar a la pantalla siguiente.

Aparece un resumen del argumento. Para entrar en el juego pulsa el botón START.

La pantalla siguiente te permite acceder al menú de opciones o entrar inmediatamente en el mundo de Astérix.

Elige lo que desees utilizando el bloque de control y pulsa el botón START.

Menú de opciones

- Puedes elegir jugar con o sin la música, compuesta por un admirador de Assurancetourix.
- Por otra parte, tienes la posibilidad de elegir entre diferentes niveles de dificultad: Fácil, Normal, Chungo. Esto permite a los galos ya expertos hacer frente a nuevos enemigos y a romanos mucho más forzudos.
- SALIR: Te permite volver al menú principal. Para desplazar el cursor por el menú utiliza el bloque de desplazamiento o el Botón SELECT.

Confirma tu selección con los Botones A o B.

LA BARRA DE PUNTUACION

La barra de puntuación está situada en la parte superior de la pantalla y te facilita varias informaciones:

Alas

Puedes ver aparecer en la pantalla 4 alas como máximo. Cada ala corresponde a un punto de vida. Cuando te toquen los enemigos perderás estos puntos de vida, pero también puedes recoger alas, ya que están ocultas tras algunos bloques.

Número de vidas

La cifra que aparece debajo de las alas te indica el número de vidas que te quedan.

Tiempo

Desde que parte Astérix, su tiempo - que se indica arriba a la derecha de la pantalla - disminuye. El tiempo que le queda cuando llega al objetivo se multiplica por 10 y se suma a su puntuación.

Estrellas

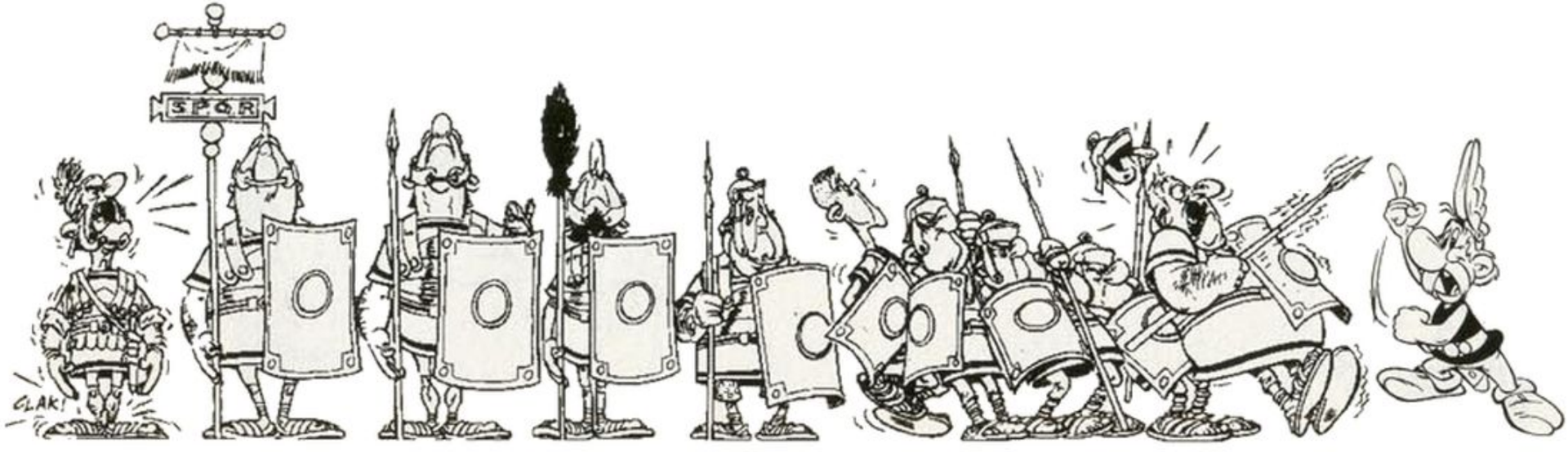
A lo largo de todo el recorrido debes recoger estrellas. Cuando hayas recogido 50 obtendrás una vida suplementaria.

Función Pausa

- Si deseas interrumpir momentáneamente el juego durante la partida, pulsa el Botón START. Entonces verás tu puntuación. Para reanudar la partida vuelve a pulsar el botón START.

- **Puntuación**
  Tu puntuación depende del número de Bonos obtenidos y del número de enemigos apaleados. Cada vez que la puntuación llega a 50.000, obtienes una opción "continuar*" más.

* No olvides que una partida termina cuando a Astérix se le acaban los puntos de vida. Cuando aparece la pantalla "Game over", puedes elegir CONTINUAR o FIN. Si eliges CONTINUAR volverás al comienzo del mundo que estabas recorriendo. La cifra que aparece al lado de "CREDITO" te indica el número de continuaciones que te quedan. Si eliges FIN, volverás al principio de la partida.



OPERACIONES POSIBLES

DESPLAZAMIENTO NORMAL

Para hacer andar a Astérix, utiliza las direcciones derecha e izquierda del bloque de control.

SPRINT

Astérix puede correr si pulsas al mismo tiempo el Botón B y la dirección derecha o izquierda del bloque de control.

SALTO

Para hacer saltar a Astérix pulsa el botón A. Puedes dirigir el salto mediante el bloque de control.

PUÑETAZO

Para pegar a los romanos o a cualquier otro enemigo, utiliza el botón B. Con un poco de entrenamiento llegarás incluso a correr y dar bofetadas al mismo tiempo.

AGACHARSE

A veces te convendrá agacharte para evitar los proyectiles lanzados por tus enemigos. Esto puede hacerse pulsando la dirección hacia abajo del bloque de control.

LOS ENEMIGOS

A lo largo de tu peligroso viaje tendrás que hacer frente a enemigos de todas clases. Para abrirte camino puedes evitar a estos enemigos o simplemente pegarles, lo que también te permitirá ganar puntos.
¡Presta atención! ¡Algunos son invencibles!

Ejemplos de enemigos:

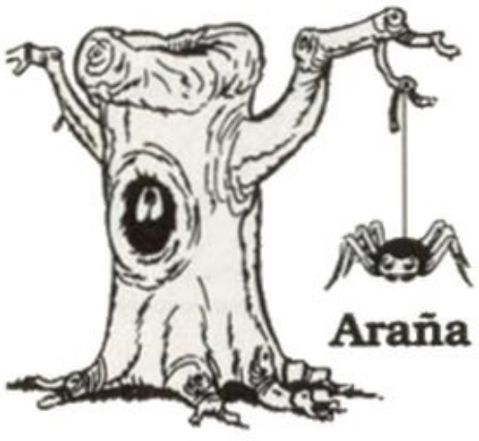
El símbolo SPQR

Los Romanos

Antes *Después*

El centurión

Tocón de árbol



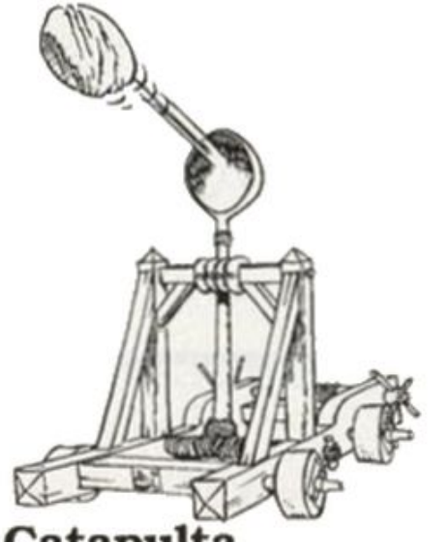
Araña

Pájaro

Pez

Jabalí

Piratas



Catapulta

Estate alerta, te encontrarás con otros muchos que tratarán de hacerte fracasar.

LOS BONOS

A todo lo largo de tu recorrido podrás recoger bonos que te permitirán aumentar tu puntuación y obtener vidas suplementarias.

Algunos bonos son visibles, otros están ocultos en los bloques.

Estrella
Es importante recoger estrellas, ya que cuando tengas 50 obtendrás una vida suplementaria. Además, cada una aumenta tu puntuación en 100 puntos.

Ala

Recoger un ala te da 1 punto de vida suplementaria y aumenta tu puntuación en 1000 puntos.

La poción mágica

Si descubres la poción mágica obtendrás un punto de vida suplementaria, aumentarás tu puntuación en 1000 puntos, te pondrás a correr y, sobre todo, serás temporalmente invencible.

El ánfora

Recoge un ánfora, ganarás 25 estrellas y aumentarás tu puntuación en 1000 puntos.

Los laureles
Coge los laureles para tener una vida suplementaria, y aumentar tu puntuación en 1000 puntos.

El escudo auvernés
Busca los escudos, ya que no sólo aumentarás tu puntuación en 1000 puntos, sino que serás temporalmente invencible.

La llave
A lo largo de toda tu aventura podrás descubrir llaves. Cógelas y serás teleportado inmediatamente a un lugar secreto. Entonces, durante un tiempo limitado, podrás recoger muchos bonos que te harán más fuerte.

Bonus Game

Al final de cada nivel podrás descansar un poco participando en juegos que te permitirán recoger muchos bonos:

Por ejemplo, podrás encontrarte en el mar para saltar de tonel en tonel, teniendo cuidado de no caerte...

Podrás descubrir los tesoros ocultos en la bodega del barco pirata...
Y ya no te decimos más sobre estos lugares secretos, ¡descúbrelos tú!

Tu viaje te reserva muchas sorpresas, tu periplo podrá ser a veces largo y difícil. Para recuperar el valor, piensa siempre en Obélix.

Con tu caja ASTERIX, descubre el PARQUE ASTERIX y diviértete todo el día.

En el Parque Astérix lo importante es reír, divertirse, pasar un buen rato. Te prometemos un día memorable.

¡Un viaje a la Galia es una auténtica dosis de poción mágica!

Aplaude a los delfines, viaja en una alfombra voladora muy revoltosa, tiembla en el Gran Ocho, aclama a los gladiadores del circo y no olvides dar un gran saludo a Obélix, Astérix y todos sus amigos del pueblo Galo.

El Parque Astérix está situado a 35 Km al Norte de París por la autopista A1 (Lille-París). El acceso es directo, ¡sencillísimo!

◆Si quieres saber los horarios de apertura o recibir un folleto, llama al teléfono (33) 44 62 34 34.

Sobre todo, ven al Parque Astérix con la caja ASTERIX. A cambio se te entregará una entrada gratuita para un día*.

Esta entrada es válida para las temporadas 1993 y 1994.

* Esta entrada está ofrecida por el Parque Astérix.

Credits

Program: ISIDRO GILABERT
Graphics: RUBEN GOMEZ, ALBERTO GONZALEZ
Sounds: ALBERTO GONZALEZ
Designs: JEAN JACQUES PONCET
Direction: STÉPHANE BAUDET
Publisher: EDITH PROTIÈRE
Executive Producer: BENOÎT DE MAULMIN
Producer: BRUNO BONNELL

© 1993 Les Editions Albert René
© 1993 INFOGRAMES

PRECAUCION

NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Distributed by SEPC
Columbia Tristar SRC
ALBACETE 54 Planta
MADRID 28027

™

© INFOGRAMES 1993
© LES EDITIONS ALBERT RENE

Printed in Japan